

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#163

Dr. Dangerous (Amiga)
Goldorak (GX4000)

Gauntlet

Crystal Dragon

Transarctica

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Ottobre 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 10

Retro gaming

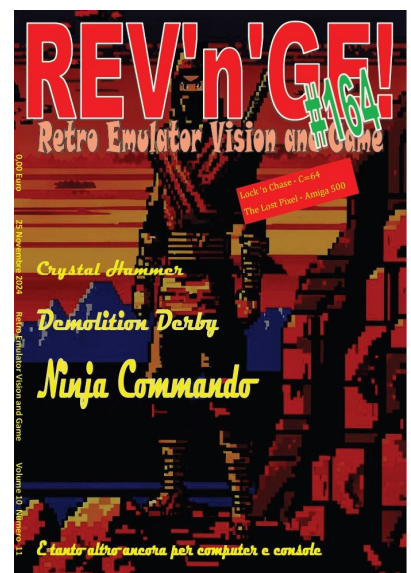
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age

EDITORIALE NUMERO 163

Il tempo passa, ma se da una parte c'è un po' di ristagno di giochi moderni che escono a fatica oppure non escono nei tempi che la gente si aspetta, nel mondo del retrogaming non c'è un attimo di tranquillità. Moltissime piattaforme sia a 8-Bit sia a 16-Bit vedono una produzione quasi giornaliera di nuovi titoli e progetti a lungo termine che comunque poi usciranno e daranno gioia a tantissimi amanti di questo genere. In questo numero due titoli molto interessanti, uno per l'Amiga e l'altro per l'Amstrad CPC che continua a stupire per qualità e giocabilità.

Probabilmente questo è uno dei numeri più belli usciti quest'anno perché forse ho trovato quelli che si potevano recensire al meglio anche se alcuni di questi veramente tosti da imparare e poi trasmettere la voglia di giocare oppure no al lettore. Le recensioni pur cercando di essere il più obiettivo possibile c'è un po' di soggettività, però questo non vuol dire che se un gioco non piace a me, non debba piacere anche a chi legge questa fanzine.

Buona Lettura!





Dolphine Force - Commodore 64

Un'evidente clone di *Uridium*, ma non so se è un prodotto commerciale oppure no. Dovrebbe comunque essere interessante da provare.



Mountie Mick's Death Ride - Commodore 64

Questo è un bel gioco in cui dovete fuggire da un treno in corsa partendo dall'ultima carrozza e arrivare ad un vagone per fuggire girando le ruote manualmente.



Goliath: Le Defi - Amstrad CPC

Un altro gioco che riprende un classico: *Zaxxon*. Stessa visuale isometrica e una giocabilità che dovrebbe essere buona.



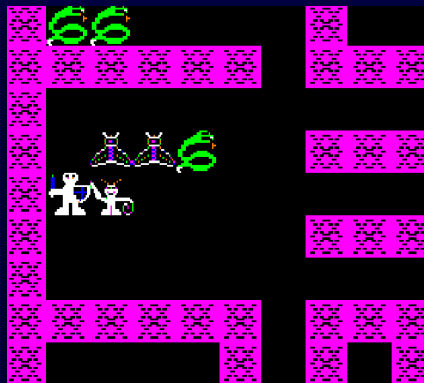
Good Moon - Amstrad CPC

L'Amstrad simula un gioco di una ipotetica Console portatile. Guardate la sua interfaccia con le croci direzionali e i pulsanti.



Plasma Ball - ZX Spectrum

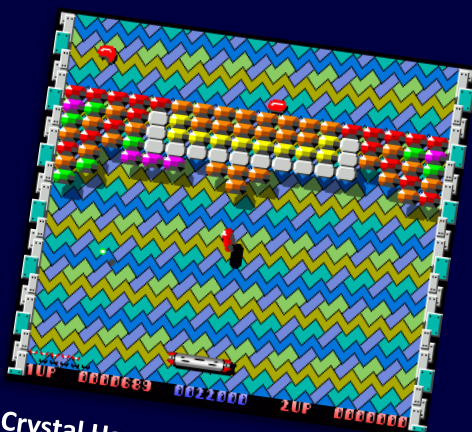
E' uno sparatutto, ma la visuale e i colori trasparenti di certo non faciliteranno la recensione. E' una sfida che dovevo accettare.



Cavern of Freitag - Apple II

Sembra una coincidenza, ma guardate la foto del gioco Spectrum. Entrambi hanno gli stessi colori: Viola dominante e poi Verde.

Dovrebbe essere un'avventura arcade 2D, anche se assomiglia ad un RPG. Lo scopriamo l'insieme nel prossimo numero.



Crystal Hammer - Amiga

Siamo abituati ai vari *Breakout* e *Arkanoid*. Ce ne sono altri diversi in cui ci sono delle variazioni sul tema principale. Giusto vedere come sono questi altri titoli simili nel concetto.



Trantor: The Last Stormtrupper - Atari ST

E' un gioco che su Commodore 64 mi era piaciuto in parte, ma poi non l'ho trovato così irresistibile. Vediamo insieme se la versione a 16-Bit si merita di essere apprezzata di più.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO

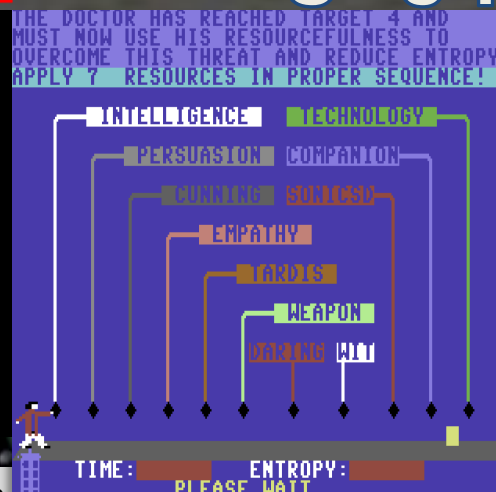


Sommario Numero #163**Ottobre 2024**

After Burner II	X68000	20
Breakout	ZX81	26
Bosconian	Coin-Op	22
Casinò Games	CDTV	30
Championship Wrestling	Apple II	14
Crush Roller	Coin-Op	22
Crystal Dragon	Amiga 500	16-17
Dirty Chamaleon	PV-1000	31
Doctor Who and the Entropolytes	C64	9
Dogfight 2187	C64	10
Dr. Dangerous	Amiga	24
Gardenfax: Trees & Shrubs	CDTV	35
Gauntlet	CPC 464	11
Gauntlet	CPC 464	12
Goldorak	GX4000	24
Meteors	ZX81	26
Planets, The	ZX Spectrum	13
Plantas, As	ZX Spectrum	33
Transarctica	ST 520	18-19

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

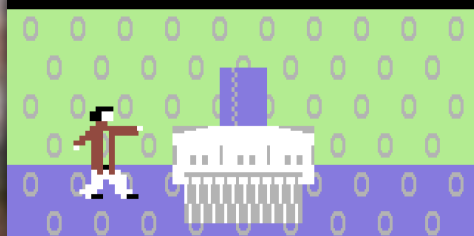
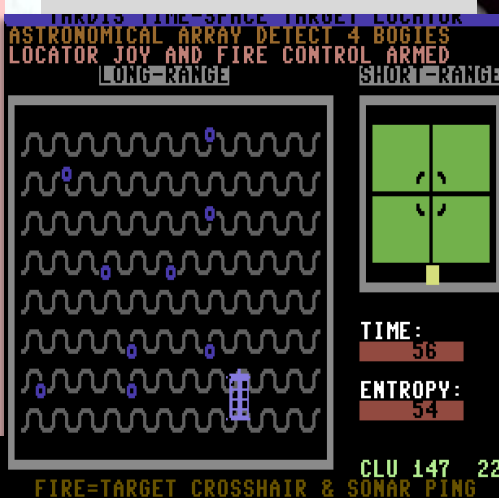


UN gioco relativamente recente perché realizzato nel 2013 e quindi poche informazioni in circolazione.

Una nuova razza di esseri di un universo parallelo ha deciso di invadere quello in cui vive il Dottore per distruggerlo e renderlo abitabile per loro stessi accelerando la sua entropia.

Solo il Dottore è in grado di fermare questa minaccia e per farlo dovete aiutarlo a rallentare l'entropia fino ad un livello normale e quindi riportare la stabilità nell'universo.

In ognuno di questi c'è un livello di Entropia che lentamente aumenta il suo valore e se raggiunge 100 morite e dovete rigene-



Ci sono 10 livelli di difficoltà e ad ognuno di essi è associato un diverso livello di urgenza e minaccia.

Questa avventura è formata da mini giochi inclusi che sono tutti di genere diverso e sono un po' realizzati tenendo conto delle caratteristiche del dottore come intelligenza e anche le abilità del suo Tardis di risolvere alcune situazioni.

rarvi.

Alcuni di questi mini giochi sono abbastanza comprensibili, altri sono senza senso e pur pensando di conoscere il personaggio, avete degli enigmi sulla sua personalità e modo di agire e ragionare che cambiano da partita a partita. Dopo la rigenerazione non ripetete il mini gioco, ma è casuale anche questa scelta. Alcune scene sono arcade e tutto sommato facilmente superabili. Quelle in cui dovete risolvere un enigma dovete sperare di azzeccarla senza sbagliare troppo.

Da provare se siete degli appassionati sfegatati del Dottore e lo conoscete come se fosse un personaggio reale. Ma anche così quando vi trovate di fronte a certi enigmi vi farete più di una domanda sul perché la risposta giusta è quella sbagliata conoscendo il personaggio.

Il concetto è molto carino e i vari mini giochi sono casuali e alcuni anche giocabili. Quelli di ragionamento sono casuali e dovete ragionare come il Dottore, ma scoprirete che pur conoscendolo bene, le risposte non sono come vi aspettereste.



2013, P.H. BAITZ

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+



Mi sono sbagliato per quanto riguarda la lingua. Pensavo fosse solo in Tedesco, ma invece c'è anche in Inglese.

Dopo questa Errata Corrige, è uno sparatutto in 3D perché usa la grafica vettoriale per i nemici sullo schermo che è di certo un incentivo a giocarlo. Ha un'interfaccia simile a molti simulatori di volo che avete visto sugli 8-Bit in cui lo schermo è diviso in due parti che a me personalmente non sono mai piaciute.

Il secondo gioco nel quale gli alieni arrivano da un'altra dimensione in cui hanno creato un buco nel continuum del tempo e il vostro scopo è quello di chiuderlo raccogliendo nove pezzi del generatore del campo di curvatura che gli alieni avevano molti anni prima diviso per prevenire la chiusura del buco e di essere invasi a loro volta.

Il nome del gioco trae un po' in inganno perché di solito è una battaglia aerea tra due velivoli, mentre invece lo schermo diviso in due serve per due giocatori insieme che si aiutano a vicenda a



sconfiggere i nemici e a cercare più velocemente questi pezzi. In alternativa potete scegliere di combattere contro il vostro compagno di avventura.

Il vostro caccia stellare ha tutta la strumentazione utile per cercare gli alieni e raccogliere i pezzi del generatore. Avete carburante limitato e degli scudi per poter resistere all'assalto dei nemici. Non avete vite e quindi dovete cercare di farcela senza farvi distruggere. Dimenticavo che avete il solito tempo limite per terminare la missione.

Essendo in prima persona avete un mirino sullo schermo che ha una duplice funzione: quando centrate i nemici lo scanner vi mostra di che astronave si tratta (sono tantissime e tutte diverse). Questo mirino è fisso sullo schermo e dovete voi spostarvi in ogni direzione per cercare di centrare i nemici e distruggerli. Quando le astronavi nemiche esplodono si dividono in tanti piccoli triangoli.

Pur avendo uno schermo molto piccolo il 3D sul C64 è lento e quando ci sono troppi nemici rallenta un po' tutto quanto, ma la

giocabilità rimane buona anche se non del tutto comprensibile per quello che dovete fare. Un radar dovrebbe mostrare la posizione di un pezzo del generatore o di un pianeta, ma centrarlo e raggiungerlo è come dire "tra il dire e il fare c'è di mezzo l'oceano".

I pezzi li trovate anche distruggendo i nemici, ma nel caos di triangoli e varie forme geometriche non è facile capire se trovate qualcosa.

A parte lo scopo è comunque un buon sparatutto in 3D vettoriale accompagnato con una musica carina, tuttavia ripetitiva e niente effetti sonori.

Se non fosse per il tempo potrebbe essere uno sparatutto in 3D con grafica vettoriale ben fatta con tanti nemici diversi anche nel colore. Il tempo, il carburante e gli scudi limitati vi obbligano a concentrarvi nella missione e richiederà tempo anche per capire dove effettivamente sono questi nove pezzi da cercare. Tecnicamente non è male perché il 3D piace a tutti anche se come al solito il C64 non è molto potente per gestirlo anche con una finestra di gioco ridotta.



1987, STARLIGHT

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5





Il nome e magari anche il tipo di carattere usato potrebbe farvi pensare che sia la conversione dall'Arcade, ma come già vi avevo anticipato nell'anteprima dello scorso numero è un clone di *Defender*. In molti casi un nome di un gioco è una scelta importante per attirare l'attenzione.

Pilotando la potente astronave X15 dotata di un efficace raggio laser dovete distruggere una serie di ondate degli ostili Reeg che vogliono catturare gli umani presenti sul pianeta per renderli schiavi o trasformarli in soldati al loro servizio.

Oltre a difendere queste persone dalla cattura dovete anche proteggere dei contenitori che hanno una duplice funzione: alla fine del livello vengono conteggiati al fine del punteggio; durante il livello vanno protetti dagli alieni che se li portano via oltre lo

schermo in alto vengono trasformati in mutanti kamikaze che vi cercano e quindi molto più pericolosi degli stessi Reeg.

Dovete distruggere tutti gli alieni e nel caso questi catturino degli

umani o i contenitori dovete distruggere gli alieni mentre lo stanno facendo. Male che vada potete sacrificare i contenitori o gli umani. Lo scopo è quello di ripulire l'area da infestazioni nemiche.

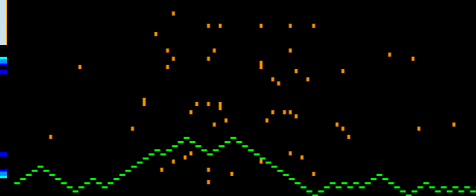
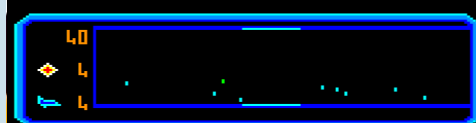
Avete un radar nella parte superiore dello schermo che vi mostra dove ci sono delle attività anche se vengono mostrati solo dei puntini che rappresentano sia i nemici in azione sia persone e contenitori. Sta a voi comunque controllare in continuazione. Avete quattro vite e quattro Smart Bomb.

Bella grafica, buon sonoro e una giocabilità identica all'originale. Avanzando nei livelli ci sono nuovi e più temibili nemici tanto che lo schermo si riempie tra astronavi e proiettili vaganti. An-

che il radar diventa ancora più accurato.

Difficile come lo era l'Arcade, ma basta un po' di pratica, concentrazione e non lanciarsi a capofitto contro un nemico perché perdetevi le vite molto rapidamente.

E' uno di quei giochi che vale la pena provare varie volte perché da molte soddisfazioni e se lo schema è ripetitivo, l'aumento calibrato della difficoltà e introduzione di nuovi nemici dovrebbe garantirne una certa longevità durante la stessa sessione di gioco.



Era uscito nel 1984 solo per il BBC Micro e l'Electron e poi successivamente per l'Amstrad CPC.

Molto bello e ricorda parecchio l'originale con una cura di ogni dettaglio. Forse il gioco supera anche l'Arcade come qualità generale.

Difficile, ma ben calibrato ed è un genere eterno pur nella sua ripetitività.

Gold



1985, MICRO POWER

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



Un altro *Gauntlet* e questa

volta il nome non vi confonde perché è la conversione ufficiale del gioco Arcade di Atari. Se cercate in rete e mettete "Gauntlet" trovate questo e non il clone di *Defender*. E' uno sparatutto con visuale dall'alto in cui da soli o in compagnia di altri tre amici (ma nella conversione è limitata a soli due giocatori) dovete fuggire da un castello che ha 100 stanze molto grandi e labirintiche infestate da ogni genere di mostro. Questi ultimi sono apparentemente infiniti perché escono dalle tane che sono sparpagliate per il livello e finché non le distruggete siete praticamente circondati da questi esseri e il contatto vi fa perdere energia vitale.

La scopo principale è cercare di sopravvivere e per farlo dovete prima di tutto cercare di distruggere queste tane per impedire che lo schermo si riempia di nemici e

poi cercare l'uscita dal livello. Anche di queste in alcuni livelli ce ne sono più di una: un'uscita vi porta al livello successivo, un'altra vi fa saltare un certo numero di livelli che sembra facilitarvi, ma potrebbe portarvi in un livello stracolmo di nemici senza avere avuto il tempo di potenziarvi con pozioni ma-



giche e Smart Bomb.

E' gioco che metterà a dura prova la vostra pazienza perché i livelli sono lunghi, alcuni vi danno la possibilità di uscire subito sapendo che potresti continuare l'esplorazione in cerca di oggetti utili.

Potete semplicemente pensare alla fuga o anche decidere di rischiare per esplorare e cercare cose utili come dei tesori per aumentare il vostro punteggio finale.

Questa conversione vi permette di scegliere solo se giocare a uno o due giocatori e poi il personaggio tra i quattro disponibili che sono diversi per il tipo di ar-

mi a disposizione: ascia, frecce, spada e magia. Le armi le usate come proiettili perché le lanciate. Il corpo a corpo in questo genere di sparatutto è letale.

La dimensioni dell'area di gioco del CPC è un po' piccola, tuttavia, la grafica è molto buona, curata nei dettagli e nelle animazioni. Il sonoro è solo effetti sonori e qualche jingle musicale.

La giocabilità è ottima e ben calibrata e quindi già alla prima partita cercherete di arrivare il più lontano possibile.

E' possibile finirlo anche se 100 livelli sono tanti, ma forse è un altro di quei giochi dove si cerca ad ogni partita di arrivare il più lontano possibile.

La recensione lo scritta a memoria perché l'ho giocato nel Coin-Op e in quasi tutte le piattaforme a 8 e 16-Bit. E' un titolo che rimane nella memoria anche perché è uno sparatutto semplice e banale, ma basato su una sfida che diventa quasi impossibile arrivare ad un certo livello. Vi spinge, tuttavia, a giocare lo stesso anche sapendo che difficilmente riuscirete a finirlo.

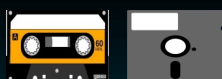
Gold



1986, U.S.GOLD

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

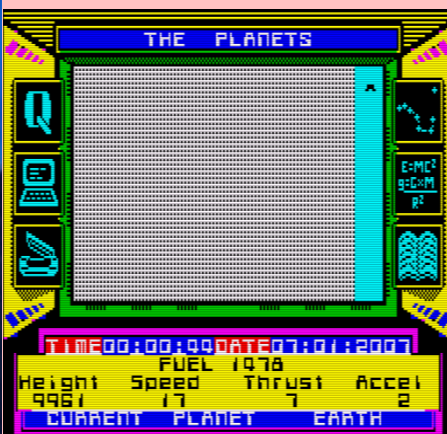




Un gioco uscito esclusivamente per lo ZX Spectrum che è un ibrido tra una simulazione e un puzzle game. Questi due elementi sono separati in due fasi distinte, ma non con il sistema dei password nel quale dovete terminarne una e passare all'altra. La fase principale è quella a bordo dell'astronave madre che vola nel nostro Sistema Solare tra i vari pianeti ed entrando in orbita intorno ad essi. Per visitare i pianeti inviate un robot di esplorazione che attiva la seconda fase che consiste nel risolvere degli enigmi. La storia sarebbe che degli alieni hanno preparato per i Terrestri un test lasciando degli indizi sulla Terra e che dovreste scoprire esplorando gli altri pianeti. Dovete cercare delle capsule da aprire e capirne il contenuto.

L'interfaccia è costituita da icone per pilotare l'astronave e poi il robot sui pianeti. Avete sei icone (sono grafiche, ma anonime e dovete andare per tentativi) che potete selezionare usando un puntatore che inizialmente non si vede perché è nero e si confonde un

po' con lo stesso colore dello sfondo delle icone. Alcune di queste hanno dei sotto menu. Dopo un attimo di smarrimento iniziale e cercando di capire un po' i disegni cominciate a capirne il significato. In ordine: "Q" mostra l'avanzamento della missione, "Computer" ha due sotto menu per il lancio del robot e il controllo di un'eventuale



capsula, "Stampante" è la conferma di un pianeta e l'entrata in orbita, "Costellazione" ha un radar a lunga distanza e vi mostra il pianeta su cui siete, "Formula Matematica" sono informazioni sulla gravità e il periodo siderale di rotazione del pianeta, "Libro" è il computer di bordo che potete attivare con la password indicata nel manuale.

La cosa da tenere a mente è che quando lanciate la capsula con il robot all'interno scende sul pianeta molto velocemente e dovete usare i propulsori (in base alla gravità del pianeta) per atterrare con sicurezza e poi usare il robot per esplorare la superficie per trovare un'eventuale capsula. La discesa sul pianeta però è poco

comprensibile perché non capite la sua velocità ottimale dato che varia con numeri senza segno a numeri con il segno "+". Quale indica la velocità ottimale e quale no? La teoria dice che non potete scendere oltre i 20 metri al secondo.

L'esplorazione non è libera perché non potete scegliere il pianeta che volete. Iniziate dalla Terra e poi dopo non è chiaro se la scelta è già impostata oppure siete liberi di fare la vostra. Già superare la Terra è molto, molto difficile. Teoricamente ha un gran potenziale però è complicato da capire in certe funzionalità che vanno ben oltre quello che vi potreste aspettare.

La grafica che colpisce di più è quella dall'astronave madre con visuali dettagliate dei pianeti e poi animazioni credibili per la gravità e la rotazione siderale.

L'esplorazione è dall'alto anche se i vari tipi di terreno sono ben diversificati in base al colore.

Devo dire la verità: non mi piace. La fase più importante è l'atterraggio sul pianeta che non chiaro come funzioni. Proverete e riproverete, tuttavia, potrebbe rimanere indigesto.



1986, MARTECH GAMES

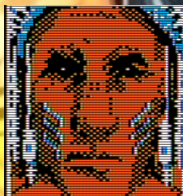
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	7
GLOBALE	6,5



Questo genere di sport non mi piace, non per la brutalità delle mosse che tendono a fare del male per dare spettacolo e far divertire il pubblico, ma proprio questo sistema di ridicolizzare uno sport come il pugilato in una forma di intrattenimento che molto spesso è tutto fasullo. Poi giocare ad un videogioco basato su forse una parodia della boxe non me li fa apprezzare più di tanto.

Il Wrestling ha i suoi ammiratori e quindi molti adorano prendere il controllo di un lottatore e portarlo alla vittoria sapendo che la violenza è fasulla come in tutti i videogiochi e cercare di divertirsi a trovare nuove mosse.

Il gioco in questione ne ha tantissime, forse troppe da usare con un joystick con un pulsante, ma il bello è anche questo. Cercare durante la partita di trovare nuove combinazioni per fare più danni possibile e magari vincere in tempi bre-



Howling Manslayer

255 Pounds
Indianapolis, In.
"Scalps? I'm taking heads!"

"Computer"

vi.

Ho giocato a tutti i giochi di questo genere e pochissimi (che ora non ricordo nemmeno) mi hanno veramente entusiasmato.

Potete scegliere se fare pratica o partecipare ad un torneo. I personaggi da scegliere sono otto ognuno con le proprie mosse. Devo dire che le mosse vengono bene perché basta tenere premuto il pulsante del joystick e muovere la levetta in ogni direzione. In più potete farne altre sfruttando il ring, come, ad esempio, lanciandovi contre le corde sfruttandole come una fionda.

Avete tre modi di vincere: KO e l'avversario non si rialza in 3 secondi, fare una presa che blocchi l'avversario a terra per lo stesso tempo oppure quando il tempo scade e la vostra energia è più alta dell'avversario.

Rispetto ad altri giochi di questo tipo mi è piaciuto di più anche se nel globale non cambio molto mio giudizio. Il più delle volte è avvicinarsi all'avversario e cercare di usare tutte le combo a caso.

Tecnicamente è ottimo con una grafica di grosse dimensioni che mantengono gli stessi dettagli che vedete nelle immagini per la scelta dei lottatori. Questi ultimi sono ben animati con le varie mosse. La giocabilità va bene, solo che è un tipo di meccanica del tipo muovo il joystick forsennatamente per azzeccare una mossa vincente.



1986, EPYX

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Crystal Dragon

Un RPG 3D che è esoso in richieste hardware un po' più alte che il solito. Avete bisogno di 1 MB di Chip RAM e il kickstart 2.x. La RAM serve a caricare il suo workbench. Se avete 512k + 512k dovete usare il disco del Workbench 1.3. La scelta migliore è quella di avere 1 MB di Chip RAM e il Relokick per mappare il 2.0 in memoria.

La trama è un po' complicata da spiegare perché nel manuale ci sono un sacco di pagine dedicate a questo e quindi vi rimando a quello per saperne qualcosa in più (prima di iniziare a giocare avete



di gioco molto simile se non uguale a quella di *Dungeon Master* da cui sono nate tutte le varianti sullo stesso tema e che rimane il punto di riferimento per tutti gli RPG in 3D che siano reali o no.

A differenza di alcuni non dovete creare un gruppo di diversi personaggi, ma solo due con lo scopo di sconfiggere il mago cattivo per impedirgli di usare un Cristallo (che del resto dà il nome al gioco) che è un potente artefatto e in mani sbagliate può diventare pericoloso.

Dopo aver scelto i due personaggi da una lunghissima lista di pretendenti che sono parzialmente modificabili nei parametri avete tre livelli di difficoltà che è un po' una novità in un RPG e che viene incontro a al vostro livello di esperienza.

La prima esclamazione quando vedete la prima scena è "oh, è *Dungeon Master*" e prima di entrare dovete risolvere l'enigma della



porta che forse è casuale forse no, però andando a tentativi ce la fate. Entrate, siete al buio pesto e vi ricordate in tanti altri giochi simili a *Dungeon Master* le caverne sotterranee sono già illuminate dalle torce.

Avete con voi comunque tutto il necessario per la prima esplorazione (una torcia) che vi permette di vedere dove andare e finalmente siete pronti a cominciare la missione.

L'esplorazione è abbastanza tranquilla e il compasso a disposizione vi permette di spostarvi negli otto punti cardinali. Avete, tuttavia, un inventario un po' ridotto in quantità trasportabili e quindi dovete fare attenzione agli oggetti da raccogliere e quali lasciare per terra.

Le torce non so se sono infinite (forse a livello facile lo sono), ma meglio averne di scorta e avere sempre un'arma con voi.

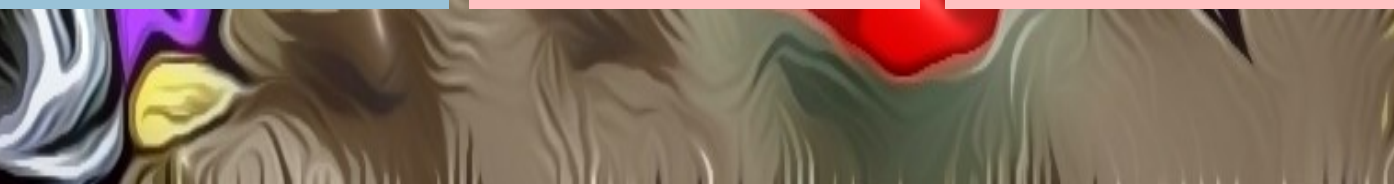
Prima di addentrarvi dentro il regno di questo Mago cattivo dovete preparare i due guerrieri. In una mano la torcia e nell'altra un'arma. Anche a livello facile i nemici vi uccidono facilmente.

La cosa buona è il sistema di combattimento perché quando incontrate un nemico vi basta cliccare con il tasto destro del mouse sull'arma per colpire. Il problema è che tra un colpo e l'altro l'arma deve ricaricarsi e nel frattempo



una introduzione lunga, animata e con tanta bella grafica che vi spiega la situazione).

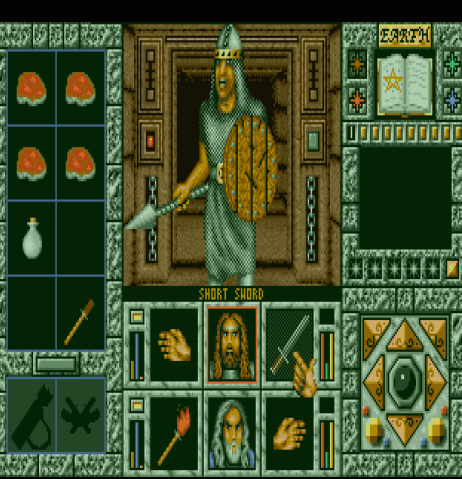
Quello che invece vi dovrebbe interessare è che ha una meccanica



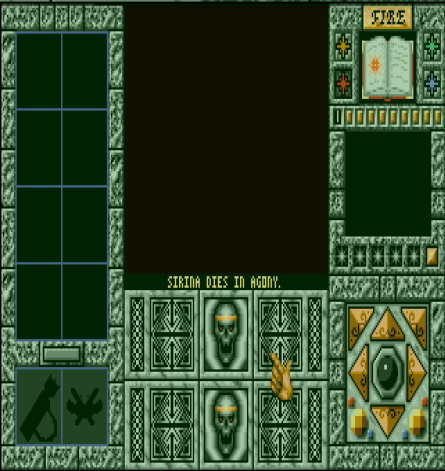
Avete la possibilità di fare esperienza, ma forse la difficoltà doveva essere più calibrata mano a mano che procedete anche per capire meglio la dinamica dei tempi tra lo sfoderare la spada e aspettare quei secondi prima di fare un secondo colpo.



venite colpiti dall'avversario e questo vi uccide. I nemici sono più veloci in questa operazione e quindi bisogna attuare una tattica. Siete in due e dovrete alternativamente passare da uno all'altro e sferrare un colpo. In questo modo mentre uno ricarica il colpo ci pensa l'altro e così via. La cosa è molto facile perché non dovete passare da uno all'altro come quando avete bisogno di vedere il loro inventario personale. Quando un nemico vi attacca potete, con il pulsante destro del mouse cliccare sulle armi dei due personaggi per attaccare e mentre uno ricarica l'arma, l'altro colpisce.



Anche la scelta dei personaggi è importante perché alcuni hanno un arma già a disposizione e più torce, altri no perché puntano di più sulla forza fisica o sull'armatura. I guerrieri sono la scelta migliore perché hanno giù una buona dotazione di oggetti, ma non sono molto resistenti. Purtroppo



dalla scelta dei personaggi non vedete cosa hanno nel loro inventario. Ho fatto diverse partite a livello più facile, ho provato sei personaggi diversi (due alla volta), ma la difficoltà è mal calibrata nel senso che all'entrata del castello incontrate vari nemici. Se andate direttamente alla seconda porta a nord dall'entrata principale ne trovate uno che vi uccide subito. Girando per i vari corridoi li intorno ne trovate altri più facili con la tecnica di colpire con un guerriero e allontanarsi di un passo, aspettare che il nemico arrivi e colpire con il secondo personaggio. Così via fino a ucciderlo. Se non avete passi dietro di voi è un problema perché tra un colpo e l'altro dovete aspettare una manciata di secondi e loro vi uccidono. Quando poi siete obbligati a passare dalle due porte per procedere verso il mago trovate quello che vi massacra, ma anche lui farà fatica perché nel frattempo avete affinato la tecnica di combattimento.

Ha richieste un po' esagerate, ma la quantità di grafica, la qualità del sonoro e le buone animazioni forse un po' giustificano questa cosa. Del resto da un gioco del 1994 era difficile che potesse girare ancora con 512k di Chip RAM. Mi è piaciuto per alcune cose che lo rendono più simile alla realtà con l'uso di oggetti che in altri RPG viene dato per scontato. Partita dopo partita incomincerete ad apprezzare molto meglio i combattimenti e imparare a farli senza perdere subito appena iniziate.

Gold



1994, BLACK LEGEND

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

TRANSARCTICA

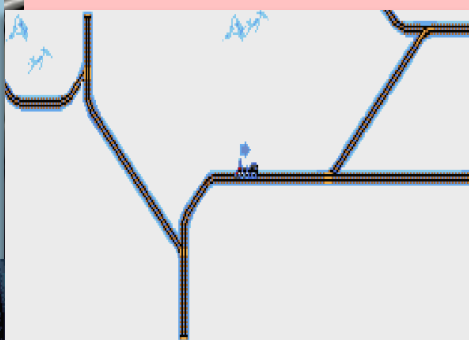


Un gioco che potrebbe sembrare uno strategico aziendale di gestione di una ferrovia, ma è molto più complesso perché unisce avventura e strategia. Siete un capitano di un treno con lo scopo di salvare quello che resta dell'umanità.

La Terra è devastata da un forte effetto serra e per salvarla vengono fatte esplodere delle bombe termiche nucleari ai poli per fare in modo che polvere e vapore vadano nell'atmosfera per impedire ai raggi del sole di limitare i danni. Il risultato ha funzionato troppo bene perché la Terra si è raffreddata talmente tanto che è arrivato un inverno nucleare e la maggior parte della popolazione è morta sotto il freddo e la neve.

Centinaia di anni dopo la popolazione vive una vita miserabile dentro degli enormi treni che sono gli unici veicoli per collegare le varie città. Di contro nasce un'azienda che monopolizza la rete ferroviaria, l'unica rimasta in funzione e non accetta che altri possano farle concorrenza.

Nel gioco voi siete un capitalista idealista che vuole riportare la luce del sole sulla Terra gestendo un enorme treno facendo contrattazioni quando arrivate nelle varie città, combattendo contro gli altri



treni della corporazione Viking Union e cercando materiali e risorse per gestire il treno.

I treni sono quelli con un motore a vapore e funzionano con due tipi di carbone: Lignite e Antracite. La prima è usata come moneta per gli scambi e quindi nel gioco viene indicata come "Lignite-Money". L'antracite produce più calore della lignite ed è usata esclusivamente come carburante per il treno.

Per le contrattazioni c'è un'altra valuta che è quella umana. Avete degli schiavi che vengono usati come se fossero merce di scambio. Il mondo ha perso tutti i valori di etica e moralità.

Durante questa avventura scoprirete che cosa è l'"Operazione Blind" e l'"Operazione Sun" che di fatto sono la speranza che un giorno l'umanità possa di nuovo vedere il sole.

Una cosa che bisogna imparare subito è saper riconoscere i messaggi e le icone del pannello di controllo sotto schermo che rappresenta il vostro mondo, ossia il treno e dovete sempre tenere sotto controllo ogni singola voce per il buon funzionamento del vostro veicolo a vapore.

Dopo aver scelto il livello di difficoltà, la scelta di attivare o disattivare l'audio e quella per disattivare o attivare i combattimenti (se attivo li fate manualmente altrimenti vengono gestiti dal computer) inizia la vostra avventura.

La schermata principale è quella all'interno della locomotiva in cui pilotate il treno e la caldaia che deve essere sempre riempita di carbone per mantenere la velocità e raggiungere le varie destinazioni.



Oltre alla locomotiva potete accedere ad altri vagoni collegati di cui uno è la vostra cabina in cui gestite l'inventario e le opzioni per il salvataggio della partita; l'altro vagone per opzioni di cui inizialmente non potete usare completamente se non la mappa del mondo anche se potete comunque accedervi dalla mappa principale. Alla caldaia ci sono due operai: uno usa la lignite e l'altro l'antracite. Dato che la lignite è la moneta, meglio evitare di usarne troppa. Una volta attivati non la smettono più e dovete cliccare una seconda volta su di essi per fermarli. Non potete rischiare di rimanere senza carbone altrimenti avete poche speranze di continuare.



Il pilota può gestire la direzione e la velocità e qui scoprite quanto può essere difficile questo gioco. Ogni operazione richiede pratica e anche imparare a conoscere ogni sezione del treno prima di poter riuscire a muovervi, arrivare alle vari stazioni cercando o evitando il conflitto con altri treni. Peccato che non possiate vedere il treno correre sui binari. Avete del-



le finestre, ma non mostrano nulla. La corsa del treno la vedete dai numeri e l'ascoltate dal rumore. Quando arrivate ad una stazione è tutto automatizzato con una schermata grafica che vi permette di iniziare le transazioni per acquistare carburante e altro per la sopravvivenza della vostra comunità o equipaggio.

Oltre che comprare merce di sussistenza dovete anche aggiungere dei vagoni al treno come un inventario e infatti alcune cose non le potete prendere fino a quando non aggiungerete dei vagoni. E inizialmente non avete possibilità di fare questo e quello. Dovete gestire un po' quello che avete.

Quando siete fermi ad una stazione dovete sempre ricordarvi di bloccare il freno (cliccando sul pilota) e poi cambiare direzione per tornare indietro se arrivate ad una stazione da cui non potete andare avanti. Dalla mappa principale gestite anche gli scambi che sono l'unico modo per cambiare direzione. Potete già impostare una rotta per la prossima stazione oppure per altre.

Quando finite il carbone e acquistate altro, lo potete portare

alle caldaie con i due pulsanti del colore del tipo di carbone.

Un gioco immenso e se guardate la mappa del mondo giocabile vi rendete conto che la maggior parte del tempo viene usato solo per trovare stazioni in cui commerciare e i combattimenti credo dipendano molto anche dalla difficoltà scelta.

Un'avventura strategica che a lungo andare tende molto a ripetersi e farete le stesse cose ad libitum per parecchio tempo. Transarctica è diverso da ogni altro gioco dedicato ai treni e alla loro gestione.

E' un gioco particolare e devo dire che una volta preso confidenza con i comandi, che potete anche gestire direttamente dalla mappa, diventa anche facile usarlo.

Il problema è la lentezza generale per spostarsi da una stazione all'altra e li diventa noioso perché dovete solo aspettare di arrivare. Ad una velocità moderata lo vedete anche dalla mappa quando impiegate per fare un breve tragitto.

Devo dire che non è così male come immaginavo e soprattutto forse nemmeno così complicato da gestire. Provatelo!



1993, SILMARILS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



AFTER BURNER

PUSH BUTTON TO START

© SEGA 1987
DEMPA 1989



Questa versione, oggi, verrebbe definita come DLC di *After Burner* perché le differenze con l'originale sono così poche che molti giocatori forse non riuscirebbero a vederle.

Il gioco è identico a *After Burner* se non per l'aggiunta di qualche nuovo nemico, una piccola miglioria della musica e nuovi livelli. Quello che cambia invece rispetto all'originale e che può essere visto è la possibilità di accelerare e decelerare manualmente dando forse un maggior controllo sull'aereo. Non diventa un simulatore di volo, ma una percezione migliore che



sempre di *After Burner*. Nello scorso numero ho recensito *After Burner 3* e anche lì è sbagliato. Manovre commerciali per attirare l'attenzione del giocatore in sala giochi e altri a comprare il videogiochi.

La versione X68000 è molto buona tecnicamente con una qualità grafica molto simile alla versione Arcade con la grafica più curata, ossia quella della scia dei missili che parte dal vostro aereo e raggiunge quelli nemici. Io con il Coin-Op rimanevo incantato da quelle animazioni. Perdevo solo per guardarle.

Giocabilità di certo pari o veramente poco meno dell'Arcade e quindi davvero ben fatto.

Durante il volo e la frenesia di distruggere quanti più nemici ed evitare di essere distrutti devo dirvi che non ho mai usato questa funzione di accelerazione e decelerazione. Un miglioramento che non cambia di fatto la giocabilità o la strategia.



state volando su un caccia in cui potete attuare nuove strategie cercando di avvicinarvi il più possibile ad un nemico oppure rallentare per farvi superare e poi distruggerlo facilmente.

Il nome trae in inganno perché il "II" non è reale. Si tratta

Non usando l'accelerazione e decelerazione manuale è il buon vecchio *After Burner* con una grafica, un sonoro e una giocabilità quasi identica all'originale.

Nella schermata del titolo il gioco confonde perché appaiono dietro il nome due numeri: I e II. Sembrerebbe che includa entrambi in un unico titolo e forse confonde ancora di più. A parte questo mistero rimane un eccellente gioco.

Gold

1989, DEMPA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

SALA
GOGHI



Bosconian

Uno degli sparatutto più conosciuti alla sua epoca, il primo ad avere introdotto i continuo quando perdevate l'ultima vita.

E' multidirezionale perché potete scegliere qualunque direzione per distruggere delle astronavi madri gigantesche di colore verde con un colpo solo se i vostri raggi colpiscono il punto centrale rosso oppure un pezzo alla volta distruggendo

le varie torrette di difesa.

Un'altra novità è che la vostra astronave è fissa al centro dello schermo. E' tutto il resto che ruota e si avvicina. In pratica muovete quello che c'è intorno a voi.

Non è facile perché dovete affrontare le difese delle basi, ci sono asteroidi, mine e poi diversi caccia stellari che vi inseguono. Difficoltà ben calibrata che porta ad una giocabilità davvero buona e che vi farà tornare indietro al 1981 quando eravamo bambini.



1981, NAMCO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

COIN-OP



Crush Roller

E' un Arcade che riprende o è stato ripreso per altri giochi molti simili in cui alle volte eravate un pennello o un personaggio che deve colorare lo schermo passando su delle linee (credo che chiunque si ricordi il nome di uno di questi).

In questo gioco dovete fare la stessa cosa, ossia prendere un pennello

e dipingere delle strade del colore che avete a disposizione che non è sempre lo stesso. I percorsi sono obbligati e ci sono dei pesci che cercano di impedirvi di farlo, ma grazie al fatto che le strade hanno sottopassaggi e ponti li potete evitare.

Ogni tanto appare un'altra creatura che sporca il vostro lavoro e potete limitare i suoi danni bloccandolo con degli oggetti che potete spostare sullo schermo. Queste sono gli unici che potete uccidere.

La difficoltà un po' esagerata perché i nemici sono veloci, vi inseguono anche nelle vie di fuga e una volta che vi sono alle calcagna difficilmente riuscite a salvarvi. Già superare il primo livello è un'impresa titanica.



1981, KURAL ELECTRIC

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	7-

GIOCCHI

R E C E N T I



Goldorak

L'amato robot Goldrake ritorna in questa edizione per il GX4000 e l'Amstrad CPC 6128 con una grafica a 8-Bit che, tuttavia, mostra una bellezza estetica che va ben oltre la loro architettura.

E' uno sparatutto a scorrimento verticale in voi pilotate il disco volante cercando di distruggere le astronavi di Vega con le sole lame rotanti, ma alla fine di ogni livello

dopo aver distrutto il boss finale accedete ad un negozio per acquistare armi supplementari che sono quelle tipiche del cartone animato.

La giocabilità è molto buona per la sua eccellente fluidità di scorrimento e una grafica che sembra uscire da un 16-Bit. Bellissima la scena in cui Actarus si trasforma ed entra nel disco Volante. In emulazione qualche problema di scorrimento, ma credo sia solo per quello.

Alla lunga, tuttavia, è un po' ripetitivo, ma rimane di interesse per cercare di comprare le armi e vederle in azione.

La musica di accompagnamento non è quella della serie, ma ci sono jingle musicali che la riprendono.



2024, ZISQUIER

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

AMIGA 500

DR. DANGEROUS

START GAME
INFO
ABOUT US
LEVEL CODE



DR. DANGEROUS

E' un nuovo gioco di piattaforme e anche puzzle game scritto con lo Scorpion Engine in cui in ogni livello dovete trovare un certo numero di batterie per passare ad un altro in cui ci saranno altre da raccogliere.

Fino a qui niente di nuovo sotto il sole, ma la cosa interessante è che

dovete fare dei percorsi per trovare queste batterie, trovare chiavi o interruttori per aprire delle porte e evitare il più possibile i nemici. Alcuni di questi sorvegliano determinati percorsi e quindi dovete ucciderli usando una pistola con un solo proiettile che trovate in alcune stanze che è sufficiente per uccidere quel nemico che vi ostacola.

In alcune stanze di alcuni livelli potete anche accumulare munizioni per risolvere situazioni pericolose.

Bellissima la grafica molto colorata e dettagliata come non si vedeva da tanto tempo sulla piattaforma e buona musica di accompagnamento. Giocabilità di altissimo livello, tuttavia tende a diventare frustrante perché se perdete una vita dovete rifare tutto da capo!!



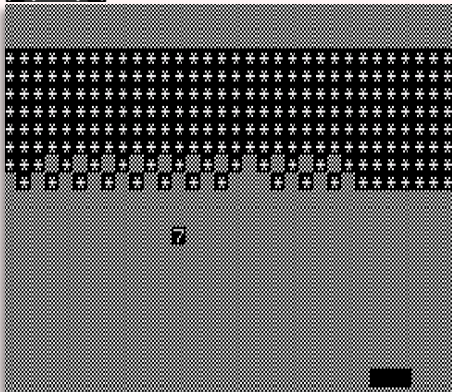
Trailer



2024, HOOGAMES

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

**RECENSIONI
BREVI**



BREAKOUT

Non è basato sull'originale Arcade del 1976, ma è comunque molto simile, molto semplice. Lo scopo è quello pulire lo schermo da un muro di mattoni.

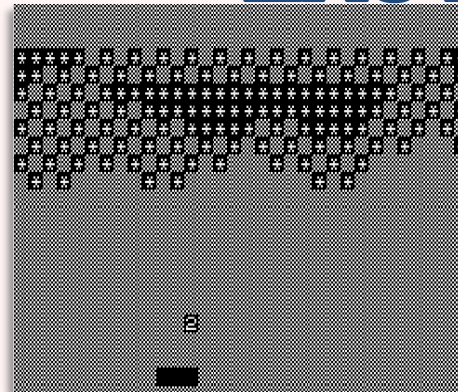
Per agevolarvi nell'operazione avete nove vite e anche nove livelli di difficoltà. Dato che le palline sono le vostre vite sono numerate e iniziate con la "9" e poi a scalare tutte le altre.

Non credo abbia altri livelli oltre questo e una volta ripulito tutto lo schermo credo che ricominciate tutto da capo.

In più non ha l'accelerazione della pallina; in altri giochi quando colpite un certo numero di mattoni c'era la sua accelerazione. In questo gioco la velocità è costante e se ne volete uno frenetico dovete aumentare il livello di difficoltà.



ZX81



1982, CDS MICRO SYSTEMS

GRAFICA	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



METEORS

E' un clone del gioco originale Arcade *Asteroids* in cui siete in un campo di asteroidi e dovete liberare quella regione di spazio dalla loro presenza distruggendoli. Essendo di grosse dimensioni non potete farlo con un colpo solo e quindi ogni volta queste rocce spaziali si dividono in due fino a di-

ventare più piccole e pericolose.

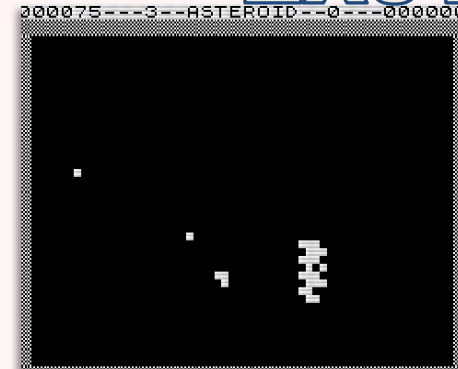
Quando sono giganti ammassi rocciosi sono lenti, ma quando li sgretolate, accelerano e prendono direzione imprevedibili.

Questo gioco mi è piaciuto un po' meno, forse un po' troppo semplice e poi qualche cosa che stona è la grafica della vostra astronave che in base alla direzione cambia tra uno sprite e il carattere "A".

La giocabilità è quella di Asteroids, ma ho la sensazione che manchi qualcosa.



ZX81



1982, SILVERSOFT

GRAFICA	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





Anche nella sezione Console, Amiga ancora protagonista con la sua macchina forse meglio riuscita: il CDTV.

Si tratta di una simulazione di un Casinò virtuale dove partecipate ad una serie di eventi d'azzardo scommettendo denaro cercando di vincerne il più possibile per poter giocare ad altre sfide. Anche nella realtà esistono locali di questo tipo dove ci sono svariate decine se non centinaia di trappole in cui la gente si rovina la vita perdendo tutto il denaro indebitando la casa e perdendo lavoro e famiglia.

Per fortuna con i videogiochi non c'è questo problema e quindi potete sfogare la vostre voglie grazie ai soldi virtuali.

In questa edizione del Casinò ci sono all'interno solo tre mini giochi: **Roulette**, **Fruitmania**, una slot machine (la regina dei mangia soldi in assoluto) e **Fullhouse**, una variante del Poker.

In Roulette dovete scegliere un numero o un colore tra il nero il rosso e poi avviare la ruota con

una pallina che si fermerà su un determinato numero. Per vincere dovete azzeccare il numero esatto, scegliere un colore tra nero e rosso, scegliere un numero pari o dispari, dei numeri più alti o bassi di alcuni già pre-impostati. Fruitmania è una slot machine in cui dovete azzeccare una striscia orizzontale di frutti (in questo



caso). Ci sono, tuttavia, delle combinazioni vincenti che potete vedere cliccando su "prices". Se azzeccate una di queste potete vincere. In più potete in alcuni casi bloccare una o più ruote su un determinato frutto e tentare la fortuna con le altre. La Slot Machine è il gioco più temuto da tutti perché è un mangia soldi assoluto.

Fullhouse è il gioco del Poker in cui avete 5 carte, che potete cambiare durante la sessione in corso, per cercare di fare delle combinazioni vincenti. Dopo aver guardato le carte potete scegliere quale tenere in mano e quali cambiare. Una volta fatto vedete in una seconda schermata

se avete vinto oppure no.

Tre mini giochi molto ben fatti, decisamente comprensibili grazie al fatto di non avere tante opzioni.

Il CDTV facilita il divertimento perché vi offre tre dei più classici giochi di un Casinò che sono molto facili da capire, ma difficili per vincere. Sono tutti casuali e vanno molto a fortuna. Azzeccare un numero tra 0 e 90, una combinazione di frutti o 5 carte perfette. Tecnicamente eccellente!

Gold



1992, SAE SOFTWARE
DEVELOPMENT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



DIRTY

CHAMELEON

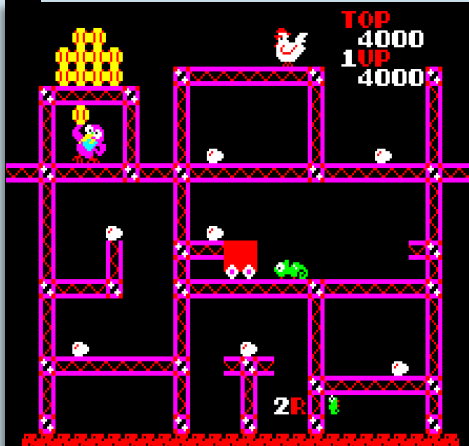
1 PLAYER PUSH START
 2 PLAYERS PUSH SELECT AND START
 E JALECO CASIO

Un gioco che assomiglia moltissimo a *Donkey Kong* per la struttura dei livelli che sembrano delle impalcature di edifici cittadini o abitazioni di altro genere. Voi siete un camaleonte e dovete mangiare delle uova di gallina che sono sparse tra le varie piattaforme.

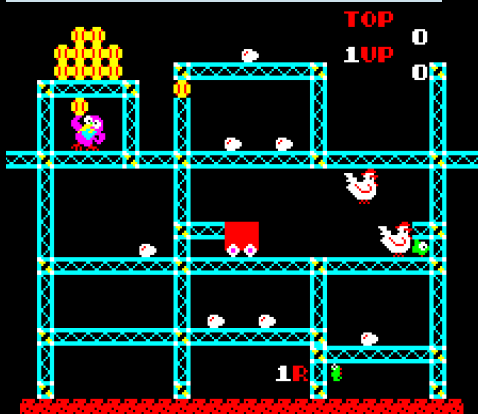
Il camaleonte ha tra le sue reali abilità quella di usare la sua lunga lingua per afferrare le prede e anche nel gioco potete sfruttare questa caratteristica per mangiare le uova a distanza di sicurezza. I vostri nemici sono le galline che vogliono proteggere le uova che sono i loro figli e tenteranno di schiacciarvi oppure farvi rotolare le uova addosso.

In più in cima all'ultima piattaforma c'è un grosso avvoltoio che vi lancia contro delle palle da baseball. Vi ricorda qualcosa questa cosa? (*A me ricorda un grosso Gorilla che vi lancia contro dei barili*).

Passate di livello quando avete mangiato tutte le uova e ucciso tutti gli uccelli. Attenzione che se lasciate un uovo troppo tempo sullo schermo questo si schiude e nasce una nuova gallina saltando direttamente la fase di pulcino.



E' una conversione diretta dall'Arcade ed è molto difficile perché le galline si lanciano subito al vostro inseguimento e vi incasinate perché per spostarvi tra le piattaforme avete due modi: o usate i piloni o altre strutture di collegamento a seconda del livello in cui siete oppure lanciando la lingua in alto, la potete



usare come trampolino. Non potete usarla per scendere e quindi se salite con la lingua dove scendere con le strutture. Molto spesso usando la lingua più che aiutarvi vi metterà nei guai.

Una cosa buona è che quando perdete una vita le uova mangiate rimangono tali.

Bel gioco, ma difficoltà mal calibrata. Basta una distrazione e perdete una partita eccezionale.

Quando è uscito i giocatori del PV-1000 non avevano altro, ma con questa difficoltà non so se la sua longevità avrebbe superato la prima settimana.

E' molto difficile per la quantità di nemici sullo schermo tra galline e palle da baseball. In più usare la lingua come catapulta vi porta in situazione da cui uscirete solo perdendo una vita.

Più di una volta sono rimasto incastrato tra una piattaforma e un pilone di collegamento.



1984, CASIO

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating a clean and professional aesthetic.

Education

SCIENZA



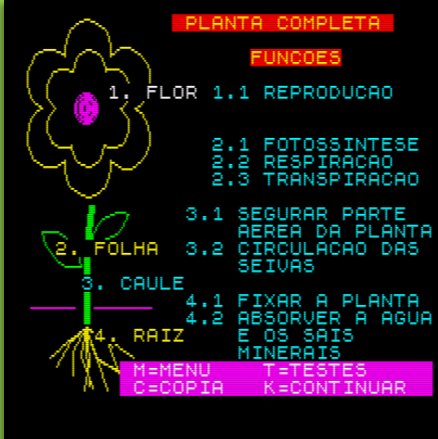
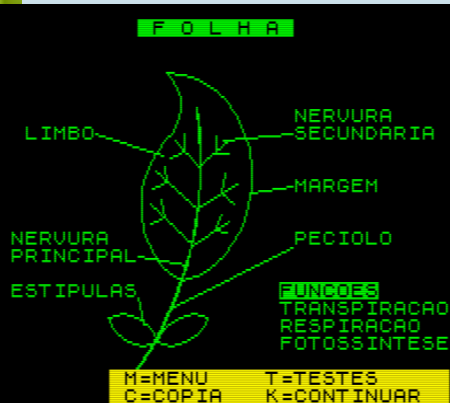
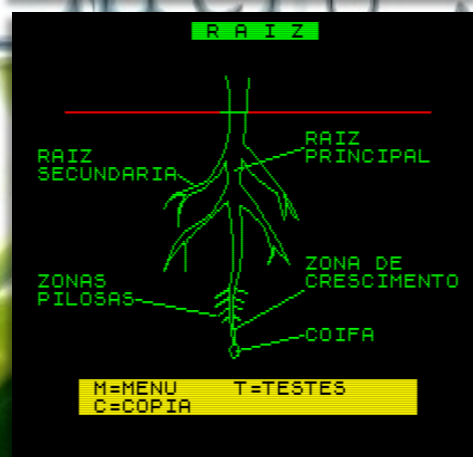
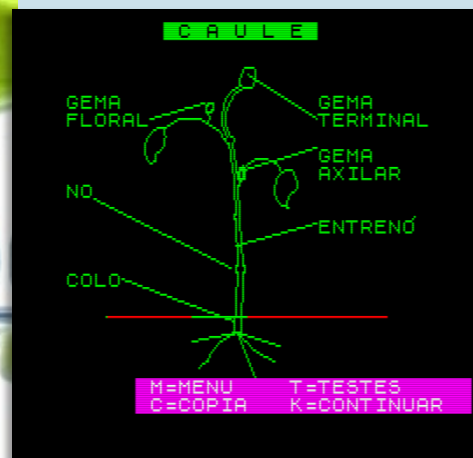
Un educativo che fa parte di una serie molto lunga che comprende un po' di tutto e che andremo a scoprirne uno alla volta. Programmi semplici e che danno delle informazioni aggiuntive per motivi personali o per ricerche scolastiche non troppo impegnative.

L'educativo che andrò a recensire è dedicato alle piante e può essere utile non solo a chi studia scienze a scuola, ma anche per quelli con il pollice verde. Diverse modalità per conoscere l'argomento con la visuale completa di una pianta con tutti i dettagli relativi oppure visionare le singole parti per vederne i dettagli. E' stato scelto un fiore per

rappresentare la pianta, come funziona la sua vita, il modo in cui prende i materiali per la sopravvivenza, per crescere e per riprodursi.

Non è un educativo molto complesso nel senso che avete solo quattro pagine: la pianta al completo e tre sue parti. In ogni pagina potete accedere ad un test per

Bisogna guardare bene, leggere le indicazioni, vedere a cosa si riferiscono e poi vedere cosa avete assimilato. Devo dire molto bella questa cosa perché spesso si sottovaluta la memoria in questi educativi.



vedere se avete letto e memorizzato le informazioni.

Nella sua semplicità i dettagli sono molto curati perché quando poi andate a leggere/studiare le singole parti della pianta sono indicate molto bene. Manca purtroppo la spiegazione delle varie parti e quindi quando analizzate il "fiore" vedete il nome di ogni sua parte. Non c'è altro da sapere.

Quando siete in una specifica pagina potete attivare il test nel quale avete 5 possibili risposte per dire quale parte della pianta il cursore sta indicando.

Nella sua semplicità offre la conoscenza dettagliata di una pianta, in questo caso un fiore, anche se solo indicando le sue parti principali. Ogni pagina ha il suo test che non va sottovalutato.

La nota negativa è la lingua Spagnola che vi obbliga a conoscerla.

An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet that has a hand cursor pointing at it. To the right of this are a square icon with an '@' symbol, a magnifying glass with a plus sign, and a power button icon. At the bottom left is a DSLR camera. In the center bottom is a laptop with an hourglass icon on its screen. To the right of the laptop is a vertical stack of hard drives and a microphone. At the very bottom left is a floppy disk and a pair of crossed wrench and screwdriver. A network of white lines connects these various icons across the scene. The background is a solid light brown color.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Dopo un educativo sulle piante non poteva mancare un multimediale sullo stesso argomento e questa volta per il CDTV che sfrutta il CD-ROM per migliorare di molto la conoscenza delle piante, ma niente altro.

Il programma si avvia senza tanti fronzoli con un menu formato da icone con disegni che dovrebbero far capire qualcosa. In realtà è tutto diverso da quello che sem-



bra. Le varie icone sono per impostare dei filtri di ricerca.

Come predefinito sono attivati tutti i filtri e quindi premendo l'icona con l'occhio si attiva la ricerca che andrà a cercare tutte le piante che potete leggere usando le icone a forma di freccia. Ognuna di queste ha una sua breve informazione.

Potete fare una ricerca in base al colore del fiore, al colore delle foglie, le dimensioni della pianta e altre per permettervi di trovare delle specifiche piante che volete conoscere e che magari non ave-



te mai visto in natura se non in qualche appartamento o in qualche composizione in negozio.

Non è un programma multimediale dedicato a conoscere la vita delle piante, ma solo un grande catalogo per vedere le piante, i cespugli e gli alberi. Cliccando sulla foto la vedete a tutto schermo con una buona qualità.



La serie Garden Fax è questa: cataloghi con cui cercare tipi di piante con una breve descrizione.

Può essere utile per quelli che cercano delle piante da avere in casa o in giardino e scegliere quella giusta in base alla breve descrizione.

Come già detto se avete il pollice verde, vi piacciono le piante e state cercando qualcosa per abbellire il vostro appartamento o qualcosa per il giardino ecco che questa serie di CD sono utili.

Le informazioni a corredo sono poche ed essenziali per la vostra scelta.

Se cercate materiale di studio, avete sbagliato prodotto.

Volume 10, Numero 10

Ottobre 2024

REV'N'GE!

Top 3



Gauntlet

Gauntlet

CRYSTAL DRAGON

Crystal Dragon

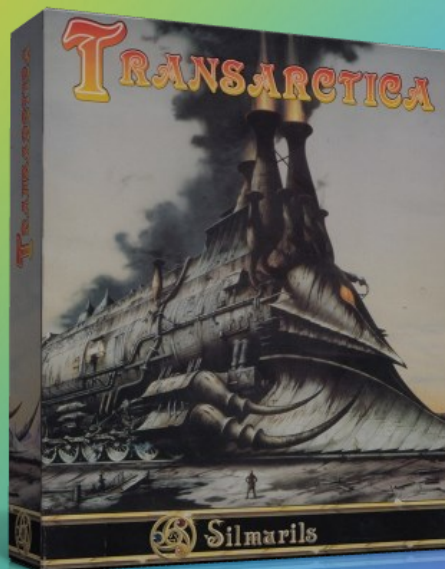
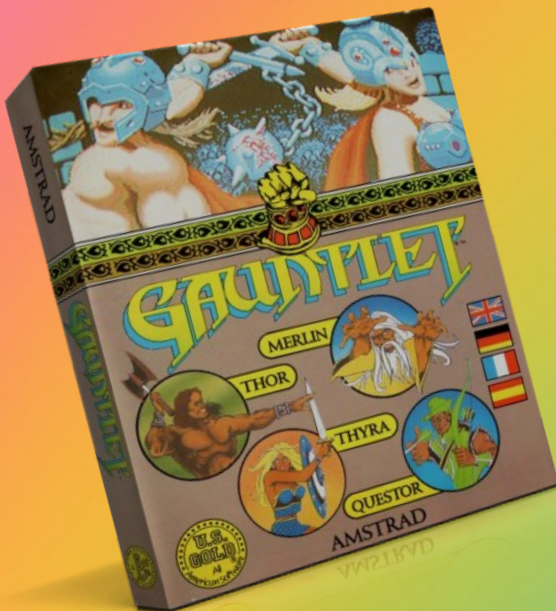
Dr. Dangerous

DR. DANGEROUS

START GAME
THEO
ABOUT US
LEVEL CODE 0000



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
GAUNTLET	COMMERCIALE	La versione DOS usa delle modalità grafiche truccate che andavano bene con l'EGA. Con la VGA non funziona perché queste modalità portavano al blocco del gioco.
TRANSARCTICA / ARTIC BARON	COMMERCIALE	La storia è basata su una serie di novelle Francesi in cui la luce solare non raggiunge più la Terra per colpa di alcuni detriti dopo un'esplosione sulla Luna che portano una nuova era glaciale. Dopo secoli di barbarie, alcune potenti aziende gestiscono i trasporti e i commerci tra le varie città sopravvissute.
AFTER BURNER II	COMMERCIALE	Il gioco doveva basarsi sulla Seconda Guerra Mondiale, ma non si adattava bene al tipo di gioco che volevano realizzare. Durante una scena di decollo dovrete vedere la Ferrari di <i>OutRun</i> che vi insegue. La versione Spectrum spara automaticamente dal mitragliatore e non potete bloccarlo perché il pulsante di fuoco del joystick è usato per sparare i missili.

COSA SUCCEDEVA NEL 2006?

DATA

EVENTI

2006

Il sistema di gioco Wii di Nintendo non introduce semplicemente nuovi giochi e controller, ma nuovi modi di interagire con i sistemi di gioco. Il telecomando Wii ha combinato il riconoscimento avanzato dei gesti nel gioco, utilizzando tecnologie di accelerometro e sensori ottici per interagire con l'utente. Questi progressi hanno consentito ai giochi di incorporare un'ampia gamma di movimenti fisici del giocatore.



2006

Al World Economic Forum del 2006 a Davos, in Svizzera, il Programma delle Nazioni Unite per lo sviluppo (UNDP) annuncia che creerà un programma per fornire tecnologia e risorse a scuole mirate nei paesi meno sviluppati. Il progetto è diventato il One Laptop per Child Consortium (OLPC) fondato da Nicholas Negroponte, il fondatore del Media Lab del MIT.



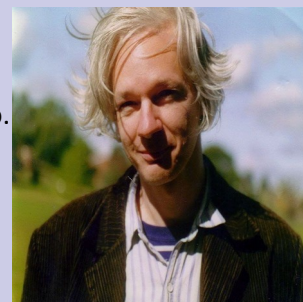
2006

Utilizzato per la prima volta in un comunicato privato dal co-fondatore di Google Larry Page, "googling" è entrato nel lessico quasi con la stessa rapidità con cui l'azienda è diventata leader nella ricerca su Internet. Uno dei primi utilizzi nella cultura popolare è stato da parte del personaggio Xander nel programma televisivo *Buffy The Vampire Slayer*.



2006

Fondata da un gruppo di giornalisti e con sede legale in Islanda, WikiLeaks funge da centro di compensazione per informazioni segrete, fughe di notizie e materiale anonimo. Documenti di vari governi, così come di organizzazioni private come la Chiesa di Scientology, possono essere pubblicati e distribuiti in forma anonima tramite l'uploader di WikiLeaks.



RECENSIONI #163

Doctor Who and the Entropolytes (2013, Commodore 64)
Dogfight 2187 (1987, Commodore 64)
Gauntlet (1985, Amstrad CPC)
Gauntlet (1986, Amstrad CPC)
The Planets (1986, ZX Spectrum)
Championship Wrestling (1986, Apple II)
Crystal Dragon (1994, Amiga)
Transarctica (1993, Atari ST)
After Burner II (1989, X68000)
Bosconian (1981, Coin-Op)
Crush Roller (1981, Coin-Op)
Goldorak (2024, GX4000)
Dr. Dangerous (2024, Amiga)
Breakout (1982, ZX81)
Metors (192, ZX81)
Casinò Games (1992, CDTV)
Dirty Chamaleon (1984, PV-1000)
As Plantas (1986, ZX Spectrum)
Garden Fax: Trees, Shrubs, Roses & Conifers (1991, CDTV)

LE ALTRE VERSIONI

DOGFIGHT 2187:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (**1987**, Ariolasoft)

GAUNTLET (*Defender Clone*):

BBC Micro, Electron (**1984**, Micro Power)

GAUNTLET (*Action Game*):

Arcade (**1985**, Atari Games Corporation)

Atari 8-Bit (**1985**, U.S. Gold)

Commodore 64, ZX Spectrum, MSX (**1986**, U.S. Gold)

Atari ST (**1987**, U.S. Gold)

DOS, Apple II, Apple IIGS (**1988**, Mindscape)

Macintosh (**1989**, Mindscape)

SEGA Master System (**1990**, Tec Toy Industria de Brinquedos)

J2ME (**2004**, Digital Bridges)

Xbox 360 (**2005**, Midway Home Entertainment, Inc.)

Anstream (**2021**, Warner Bros Interactive Entertainment)

CHAMPIONSHIP WRESTLING:

Commodore 64 (**1986**, Rushware GmbH)

Atari ST (**1986**, Epyx, Inc.)

Commodore 16 / Plus 4 (**1987**, U.S. Gold)

TRANSARCTICA:

DOS, Amiga, Macintosh (**1993**, Silmarils)

AFTER BURNER II:

Arcade (**1987**, SEGA Europe)

Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX (**1988**, Activision)

Atari ST (**1989**, Activision)

FM Towns (**1989**, CSK Research Institute)

DOS (**1989**, SEGA Enterprises)

NES (**1989**, Tengen)

Genesis (**1990**, Micomsoft)

Turbografx-16 (**1990**, NEC Avenue)

SEGA 32X (**1995**, SEGA of America)

SEGA Saturn (**1996**, SEGA Enterprises)

J2ME (**2006**, Tec Toy Industria de Brinquedos)

Nintendo 3DS (**2013**, SEGA of America)

BOSCONIAN:

Sord M5 (**1982**, TAKARA)

MSX (**1984**, Namco)

PC-6001 (**1986**, Dempa Shimbunsha)

Sharp X1 (**1987**, Dempa Shimbunsha)

X68000 (**1988**, Micomsoft)

Wii, Antstream (**2020**, Namco Bandai Games)

CRUSH ROLLER:

Neo Geo Pocket Color (**1999**, SNK)

DIRTY CHAMALEON:

Arcade (**1983**, Jaleco)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102, 113)
- Barbarian (102, 113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Battle Valley (148)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125, 142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Final Fight (146, 147)
- Flight Simulator (146)
- Flight Simulator II (146)
- Flight Path 737 (147)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99, 144)
- Frontier: First Encounters (146)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104, 133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
- Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
- Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96, 114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94, 134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)
- Pac-Land (141)
- PC Globe 4.0 (115)
- PET Checkers (138)

Indice Ripesaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

CINEMAWARE[®]
P R E S E N T S

LORDS OF
THE **Rising**
Sun[™]

